

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *SIX THINKING HATS* TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS

I Gede Upadana, I Wayan Lasmawan, Nengah Bawa Atmadja,
Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

igede.upadana@pasca.undiksha.ac.id, lasmawan@pasca.undiksha.ac.id,
nengah.bawa@pasca.undiksha.ac.id.

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *six thinking hats* terhadap kreativitas dan hasil belajar IPS. Penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan menggunakan rancangan *The Posttest-Only Control Group Design* dengan melibatkan sampel sebanyak 55 orang siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan MANOVA berbantuan SPSS 20.00 for windows. Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data ada dua, yaitu kuisioner kreativitas dan tes hasil belajar IPS. Hasil analisis data sebagai berikut. *Pertama*, kreativitas antara siswa dengan metode pembelajaran *six thinking hats* tidak berbeda secara signifikan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (F sebesar 0,065 dan $Sig = 0,799; p > 0,05$). *Kedua*, hasil belajar IPS antara siswa dengan metode pembelajaran *six thinking hats* lebih baik daripada siswa dengan pembelajaran konvensional (F sebesar 15,242 dan $sig = 0,000; p < 0,05$). *Ketiga*, Kreativitas dan hasil belajar IPS antara siswa dengan metode pembelajaran *six thinking hats* lebih baik daripada siswa dengan pembelajaran konvensional (F sebesar 2422,500 dan $sig = 0,000; p < 0,05$).

Kata kunci: metode pembelajaran *six thinking hats*, kreativitas, hasil belajar IPS, Sekolah Menengah Pertama.

Abstract

This research aims at investigating the effect of six thinking hats method on creativity and social studies achievement. This is a quasi experiment of the Posttest-Only Control Group Design with the sample of 55 students. The gathered data were analyzed using MANOVA with the assistance of SPSS 20.00 for Windows. There were two instruments for collecting data; questionnaire of creativity and social studies achievement test. The results of the data analysis are as follows. First, the creativity between students with six thinking hats method is not significantly different with those with conventional learning ($F = 0.065$ and $sig. = 0.799; p > 0.05$). Second, social studies achievement of students with six thinking hats method is better than those with conventional learning $F = 15.242$ and $sig. = 0.000; p < 0.05$. Third, creativity and social studies achievement of students with six thinking hats method are better than those with conventional learning ($F = 2422.500$ and $sig = 0.000; p < 0.05$).

Keywords: six thinking hats method, creativity, social studies achievement, junior high school.

PENDAHULUAN

Memasuki Abad ke 21 kita dihadapkan pada suatu era baru, yaitu era globalisasi. Globalisasi menghadirkan nuansa baru bagi kehidupan masyarakat dunia dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari ekonomi, sampai sosial budaya. Ciri utama dari globalisasi, yaitu adanya keterbukaan, kesejagatan. Batas-batas region suatu negara sudah mulai memudar dan kompetisi antar negara yang semakin terbuka merupakan hal yang tidak terhindarkan pada era globalisasi. Demi menjaga eksistensi suatu bangsa dalam

melakoni kehidupan global diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu berkompetisi dalam tatanan dunia global yang penuh tantangan dan peluang. Salah satu wahana dalam meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan media strategis untuk mewujudkan sumber daya yang berkualitas (Lasmawan, 2005:16). Terkait dengan tantangan dan peluang globalisasi, pendidikan harus mampu membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai

guna menghadapi kompetisi yang semakin ketat. Dengan kata lain pendidikan dalam konteks global harus mampu mengembangkan setiap insan untuk dapat berpikir cepat dan jernih dalam menyikapi berbagai permasalahan dan kecenderungan yang berkembang di masyarakat. Selain itu, pendidikan harus mampu mengembangkan insan yang memiliki nilai-nilai budaya yang mencerminkan identitas bangsa sehingga pada akhirnya terbentuk insan yang mampu bersaing di era global tanpa harus kehilangan jati dirinya.

Menyadari pentingnya proses peningkatan kualitas sumber daya manusia, maka pemerintah terus berupaya mewujudkan amanat tersebut melalui berbagai usaha dalam mewujudkan pendidikan yang lebih berkualitas antara lain melalui pengembangan dan perbaikan pengelolaan pendidikan, kurikulum dan sistem evaluasi, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, pelatihan dan pemberian sertifikasi bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya. Tetapi pada kenyataannya upaya pemerintah tersebut belum cukup berarti dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Data empiris menyebutkan berdasarkan laporan *United Nation Development Programme* (UNDP, 2011) mengungkapkan bahwa *Human Development Index* (HDI) di Indonesia berada pada peringkat 124 dari 186 negara. Hal ini menunjukkan belum adanya perbaikan yang signifikan terhadap sumber daya manusia di Indonesia.

Rendahnya mutu pendidikan disinyalir bersumber pada proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran merupakan kegiatan fundamental dari proses pendidikan. Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Guru dan siswa merupakan dua komponen yang memegang peranan sentral dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru bertanggung jawab dalam mengatur dan mengelola lingkungan sekolahnya demi pencapaian tujuan pendidikan sesuai arah yang diinginkan.

Guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi-kondisi belajar sedemikian rupa sehingga setiap siswa dapat belajar secara efektif dan efisien (Slameto, 2003 : 98).

Demi mewujudkan pembelajaran yang kondusif dan bermakna (*meaningfull*), paradigma pembelajaran terus menerus mengalami perkembangan, pembelajaran yang dulunya berpusat pada siswa (*teacher centered*) kini berkembang ke arah pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered*) yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Sehingga pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai pemidahan pengetahuan (*transfer knowledge*) dari benak guru ke murid yang berupa informasi hafalan tentang data atau fakta, namun peserta didik lebih di dorong agar mampu membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull*). Berpijak pada paradigma baru dalam pembelajaran tersebut, diharapkan siswa tidak hanya sekedar dijejali materi yang bersifat hafalan namun lebih pada optimalisasi perasaan dan harapan siswa dalam mengembangkan daya nalar dan kemampuan berpikirnya. Sehingga pada akhirnya kompetensi yang dimiliki siswa tidak hanya berkaitan dengan fungsi otak dan intelegensi, namun lebih pada penanaman nilai, sikap dan kepribadian. Paradigma pembelajaran *student centered* harus menjadi pertimbangan dalam merancang pembelajaran pada setiap mata pelajaran, tidak terkecuali pada pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Pendidikan IPS merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan (membentuk warga Negara yang memiliki kompetensi sosial, baik sebagai pribadi, anggota masyarakat, maupun sebagai warga Negara maupun warga dunia) (Lasmawan, 2010:55). National Council for Social Studies (NCSS), mendefisikan IPS sebagai berikut.

Social studies is the integrated study of the science and humanities to

promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Pendidikan IPS adalah studi yang terintegrasi dari ilmu pengetahuan dan humaniora untuk membentuk warga Negara yang baik dan berkompeten. Dalam program sekolah, Pendidikan IPS merupakan kajian yang terkoordinasi dan sistematis dari disiplin-disiplin ilmu, diantaranya antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai dengan humaniora, matematika, dan ilmu alam. Tujuan utama dari pendidikan IPS adalah untuk membantu generasi muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan informasi dan beralasan untuk kepentingan publik sebagai warga masyarakat yang beragam secara budaya demokratis di dunia yang saling tergantung.

Berpegang dari pemahaman tersebut, pendidikan IPS menjadi salah satu bidang studi yang memegang peranan sentral dalam mewujudkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Berpijak dari hal tersebut, suatu pola pembelajaran diperlukan dalam menjemati tercapainya tujuan pendidikan IPS secara ideal. Guru sebagai ujung tombak proses pembelajaran harus senantiasa terus meningkatkan kemampuan dan keterampilannya, baik dalam memilih pendekatan, metode maupun teknik yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik, karakteristik pendidikan IPS sehingga tujuan

fundamental pendidikan IPS pada jenjang pendidikan dasar dapat terwujud secara ideal. Pola pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar hendaknya lebih menekankan pada unsur-unsur pendidikan dan pembekalan pemahaman, nilai-moral dan keterampilan-keterampilan sosial pada anak (Lasmawan, 2010:126)

Kenyataan di lapangan, proses pembelajaran di lingkungan sekolah dewasa ini masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada pelibatan siswa dalam proses belajar itu sendiri. Kondisi ini didukung oleh kenyataan yang ada di lapangan bahwa aspek metodologis dan pendekatan ekspositorik sangat menguasai seluruh proses belajar mengajar (Sumantri, 1996). Hal ini cenderung menyebabkan pembelajaran IPS menjadi membosankan dan kurang diminati peserta didik, karena mereka beranggapan bahwa konten dari pendidikan IPS hanya berkenaan dengan fakta, kejadian dan informasi yang bersifat hafalan belaka sehingga pada akhirnya menempatkan pendidikan IPS sebagai mata pelajaran yang dianggap sepele dan kurang penting serta memposisikannya dibawah mata pelajaran lainnya, seperti Matematika dan IPA.

Berdasarkan hasil pencatatan dokumen yang dilakukan penulis pada kelas VIII di SMP N 4 Tembuku, terungkap bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih kurang memuaskan. Hal tersebut diakui oleh guru IPS kelas VIII, bahwa hasil belajar IPS masih relatif rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bersangkutan juga terungkap bahwa guru kesulitan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dengan pelajaran IPS, selain itu siswa kurang tertarik dengan pembelajaran IPS karena konten/isi dari pelajaran IPS sangat sesak dengan materi yang harus mereka kuasai. Kondisi seperti ini juga diakui sebagai penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII mengenai pembelajaran IPS yang berlangsung selama ini, hampir semua siswa yang

diwawancarai berpendapat bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sarat dengan materi pelajaran berupa hafalan sehingga mereka merasa belajar IPS kurang bermakna. Hal ini dipertegas dengan temuan peneliti saat melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas VIIIA, secara keseluruhan pembelajaran masih didominasi oleh guru, materi disampaikan secara langsung dengan metode ceramah, informasi mengalir satu arah yaitu dari guru kepada siswa sehingga guru menjadi satu-satunya sumber belajar di kelas. Siswa hanya memperoleh informasi secara langsung tanpa adanya proses pembentukan pengetahuan sendiri melalui pengalaman yang bermakna, hal ini tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Mengacu pada analisis empirik terhadap kondisi pembelajaran IPS di SMP 4 Tembuku dan kajian terhadap hakikat, tujuan dan peran kritis yang akan dituju oleh pendidikan IPS nampaknya diperlukan alternatif penyelesaian permasalahan yang mendesak demi mengatasi permasalahan-permasalahan khususnya pada jenjang SMP.

Berdasarkan permasalahan dan rasional di atas, maka penelitian ini akan diarahkan untuk membuktikan pengaruh metode pembelajaran *six thinking hats* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 4 Tembuku. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) untuk mengetahui perbedaan kreativitas antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional? 2) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional? 3) untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *six thinking hats* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS?

Bertalian dengan hal tersebut, penyelesaian berbagai permasalahan dapat direalisasikan dengan perbaikan pada program pembelajaran yang selama ini

dilakukan oleh guru berdasarkan kajian empirik terhadap realitas dilapangan. Hal ini penting dilakukan demi menciptakan suasana yang kondusif dalam pembelajaran pendidikan IPS yang nantinya dapat menjembatani tercapainya tujuan pendidikan IPS secara ideal. Penentuan metode pembelajaran secara tepat merupakan sesuatu yang mutlak diperhatikan oleh guru. Pemilihan metode pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan peserta didik dan hakikat, tujuan dan peran kritis pendidikan IPS sehingga hasil belajar siswa diharapkan akan meningkat secara bertahap. Salah satu pembelajaran yang dirasakan relevan dalam upaya perbaikan program pembelajaran IPS adalah metode pembelajaran *six thinking hats*.

Six thinking hats merupakan suatu metode yang digunakan dalam pengambilan keputusan dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Menurut Bono (2001) menyatakan bahwa metode ini sangat ampuh digunakan dalam meningkatkan focus pemikiran, pemikiran canggih dalam pemecahan masalah, pemantikan ide-ide baru dan optimalisasi produktivitas otak manusia. Childs (2012) mengemukakan bahwa "*The six thinking hats tool combines several approaches in divergent and convergent thinking and different thinking styles, in order to guide the idea generation and selection process. ...By using a number of thinking styles to tackle an issue or opportunity, a wide range of considerations can be taken into account*". Keenam topi berpikir merupakan alat untuk menggabungkan beberapa pendekatan dalam berpikir divergen dan konvergen dan gaya pemikiran yang berbeda, untuk membimbing pencetus ide dan proses seleksi. Dengan menggunakan sejumlah gaya berpikir untuk mengatasi masalah atau peluang, berbagai pertimbangan dapat diperhitungkan. Karadağ (2009) dalam penelitiannya menyatakan bahwa "*The 'six thinking hats' model is a method of learning that not only improved the students' creative and critical thinking abilities; it also had a positive effect on their empathy skills and getting to know themselves*". *Six thinking hats* merupakan suatu metode belajar yang

tidak hanya mengembangkan keterampilan berfikir kreatif dan kritis siswa tetapi juga memiliki dampak positif pada empati siswa karena *six thinking hats* tidak hanya menuntut penggunaan pikiran, tetapi perasaan juga menjadi salah satu aspek yang mendapat perhatian serius. *Six thinking hats* merupakan metode untuk mengerjakan satu jenis kegiatan berpikir pada satu saat. Kita menggunakan hanya satu topi, bukan banyak topi sekaligus pada saat bersamaan. Ada enam topi dengan warna yang berbeda-beda. Setiap warna mewakili satu jenis kegiatan berpikir (Bono, 2007:95). Metode *six thinking hats* terdiri dari enam topi berpikir, yaitu topi putih (mengumpulkan informasi), topi merah (perasaan tentang suatu masalah), topi hitam (hal negatif dari suatu masalah), topi kuning (hal positif dari masalah), topi hijau (alternatif pemecahan masalah) dan terakhir adalah topi biru yaitu membuat kesimpulan/mengambil keputusan.

Metode ini dirasa relevan dengan karakteristik dan tujuan pendidikan IPS mengingat dalam pendidikan IPS, materi yang dikembangkan dalam pelajaran banyak menyangkut permasalahan-permasalahan sosial yang sangat memerlukan keterampilan berpikir dalam mengambil keputusan dan pemecahan masalah secara tepat. Sehingga pada akhirnya melalui metode ini diharapkan siswa menjadi lebih kreatif dengan melahirkan ide-ide baru dalam menghadapi masalah-masalah sosial di masyarakat.

Kreativitas secara sederhana dapat diartikan sebagai kemampuan melihat bermacam-macam cara untuk menyelesaikan permasalahan. Munandar (1999:50) menyatakan secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Dengan kemampuan berpikir kreatif seseorang dapat melihat suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda sehingga melahirkan ide-ide baru dalam mengambil keputusan dan menyelesaikan suatu masalah. Perlu diingat

bahwa kemampuan berpikir kreatif bertujuan untuk menolong atau membantu seseorang dalam membuat keputusan dan menyelesaikan masalah (Iskandar, 2009:88). Beranjak dari urgensi tersebut, Munandar (1999:46) menyatakan bahwa pemikiran kreatif perlu dilatih karena membuat anak lancar dan luwes dalam berpikir, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan.

Memasuki era globalisasi yang berkembang begitu pesat, kreativitas menjadi suatu hal yang mutlak diperlukan agar mampu berkompetisi di tataran masyarakat global yang penuh dengan tantangan. Hal tersebut dipertegas oleh Munandar (1999) yang menyatakan bahwa di tengah kemajuan IPTEKS dan meledaknya pertumbuhan penduduk yang disertai berkurangnya persediaan sumber-sumber alami, serta bencana dan krisis moneter yang dialami banyak Negara, sangat menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan piawai mencari pemecahan yang imajinatif. Mengingat pentingnya kreativitas dalam kehidupan, maka sudah seharusnya pengembangan kreativitas dilakukan dengan serius demi mewujudkan sumberdaya yang berkualitas. Pendidikan sebagai salah satu wahana dalam mewujudkan sumberdaya manusia yang berkualitas tentu memiliki peranan sentral dalam pengembangan kreativitas generasi muda bangsa ini. Namun dalam bidang pendidikan, penekanan lebih pada pemikiran reproduktif, hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan (Munandar, 1999:5). Proses-proses berpikir tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang diberikan, padahal kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi peserta didik dalam mengambil suatu keputusan maupun dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupannya.

Selain meningkatkan kreativitas, *six thinking hats* juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar merupakan hal yang penting karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam kegiatan

belajar mengajar yang sudah dilakukan. Hasil belajar berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Dengan kata lain hasil belajar IPS adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh pebelajar setelah mengalami proses belajar yang berupa angka-angka sebagai simbol dari ketuntasan belajar bidang studi IPS.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu, mengingat tidak semua variabel (gejala yang muncul) dan kondisi eksperimen dapat diukur dan dikontrol secara ketat (Campbell dan Stanley, 1996:34) Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dalam bentuk *Post-test Only Control Group Design*, dengan rancangan faktorial 2 X 2.

Penelitian ini melibatkan tiga variabel yang terdiri dari satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebasnya adalah metode pembelajaran *six thinking hats*, sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas dan hasil belajar IPS. Selama penelitian, peneliti memanipulasi variabel bebas yang berupa manajemen metode pembelajaran *six thinking hats* serta memberlakukannya pada kelompok eksperimen, dan pembelajaran konvensional yang diberlakukan pada kelompok kontrol. Pada akhir eksperimen, peneliti melakukan penilaian terhadap kreativitas dan hasil belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui ada tidaknya efek manipulasi yang telah dilakukan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 4 Tembuku tahun pelajaran 2012/2013 yang terdiri dari kelas VIIIA, VIIIB, VIIIC, VIID. Jumlah anggota polusi sebanyak 109 orang terdiri dari 48 orang siswa laki-laki dan 61 orang siswa perempuan.

Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan random sampling. Dalam penelitian ini, random sampling dilakukan secara acak dengan teknik undian untuk memilih satu kelas eksperimen, dan satu kelas control dari empat kelas paralel yang ada. Randomisasi dilakukan pada tingkat kelas mengingat pengacakan secara

individu tidak mungkin untuk dilakukan karena dapat merusak populasi kelas yang ada. Berdasarkan hasil randomisasi, didapatkan hasil, yakni kelas VIIIB sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIIC sebagai kelas kontrol.

Variabel dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *six thinking hats* sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas dan hasil belajar IPS. Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan beberapa metode pengumpulan data yang disesuaikan dengan tuntutan data dari masing-masing rumusan permasalahan. Oleh karena itu data yang diperoleh haruslah valid dan reliabel. Berkaitan dengan permasalahan yang dikaji pada penelitian ini maka ada dua jenis data yang diperlukan, yakni kreativitas siswa dan hasil belajar IPS siswa. Data kreativitas dan hasil belajar IPS kelas VIII SMP diperoleh melalui kuisioner kreativitas dan data hasil belajar IPS diperoleh melalui tes hasil belajar IPS. Tes tersebut kemudian divalidasi.

Data yang sudah dikumpulkan ditabulasi rerata dan simpangan baku menyangkut data kreativitas dan hasil belajar IPS siswa Kelas VII SMP. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan menggunakan MANOVA. Penelitian ini menyelidiki pengaruh satu variabel bebas terhadap dua variabel terikat.

Data hasil penelitian dianalisa secara bertahap. Tahapan-tahapan tersebut adalah deskripsi data, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas data, uji homogenitas varian dan uji korelasi antar variabel terikat.

Hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu 1) terdapat perbedaan kreativitas siswa dalam pembelajaran terhadap mata pelajaran IPS antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMP N 4 Tembuku. 2) terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dan siswa yang mengikuti

pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP N 4 Tembuku. 3) terdapat perbedaan kreativitas dan hasil belajar IPS secara simultan antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas kelas VIII SMP N 4 Tembuku pada mata pelajaran IPS.

Pengujian hipotesis 1 dan 2 menggunakan MANOVA melalui statistik varians. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai F dengan signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak. Pengujian hipotesis 3 dilakukan dengan uji F melalui MANOVA. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 20.00 for windows* dengan kriteria pengujian taraf signifikansi $F = 5\%$. Keputusan diambil dengan analisis *pillai trace* dan *Roy's Largest Root*. Jika angka signifikansi F hitung kurang dari 0,05 maka hipotesis nol ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah terkumpul dalam penelitian ditabulasi sesuai dengan keperluan analisis data yang digunakan dalam menggambarkan sebaran atau distribusi data. Sebagaimana telah dikemukakan dalam rancangan penelitian bahwa penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dalam bentuk *Post-test Only Control Group Design*, dengan rancangan faktorial 2×2 . Objek pada penelitian ini adalah kreativitas dan hasil belajar IPS sebagai hasil perlakuan antara penerapan metode pembelajaran *six thinking hats* dan pembelajaran konvensional. Deskripsi data yang disajikan dikelompokkan untuk melihat kecenderungan: 1) kreativitas yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran *six thinking hats* 2) hasil belajar IPS yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran *six thinking hats*, 3) kreativitas yang dibelajarkan dengan model konvensional, 4) hasil belajar IPS yang dibelajarkan dengan model konvensional. Masing-masing dari keempat distribusi tersebut, disajikan dengan cara menyajikan rata-rata sebagai ukuran sentral, standar deviasi sebagai ukuran penyebaran, tabel frekuensi dan histogram.

Setelah dilakukan analisis terhadap data kreativitas siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats*, diperoleh skor minimal 108, skor maksimal 189, rentangan 40, banyaknya kelas interval 6, panjang kelas interval 14, dengan rata-rata 148,56 standar deviasi sebesar 19,52 modus 160, median 147. Data hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih berada pada kualifikasi “sedang” dengan rata-rata 148,56.

Setelah dilakukan analisis terhadap data hasil belajar siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* diperoleh skor minimum 19 dari skor minimum ideal 0, skor maksimal 34 dari skor maksimal 40, rentangan 15, banyaknya kelas interval 6, panjang kelas interval 3, dengan rata-rata 26,46, standar deviasi sebesar 4,32, modus 22, median 27. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kualifikasi “tinggi” dengan rata-rata skor 26,46.

Berdasarkan perhitungan kreativitas siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMP N 4 Tembuku didapat skor minimum sebesar 110 dari skor minimum ideal 50 skor maksimum sebesar 195 dari skor maksimum ideal 250 rentangan 85 banyak kelas interval 6 panjang kelas interval 15, dengan rata-rata 147,96 standar deviasi sebesar 19,85, modus 140, median 145. Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan kreativitas siswa berada pada kualifikasi “sedang” dengan skor rata-rata 147,96.

Setelah dilakukan analisis dari data hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yang telah terkumpul, diperoleh skor minimal 14, skor maksimal 30, rentangan 16, banyaknya kelas interval 6, panjang kelas interval 3, dengan rata-rata 22,15, standar deviasi sebesar 3,85, modus 23, median 23. Hasil belajar IPS siswa tersebut berada pada kualifikasi sedang dengan rata-rata skor 22,15.

Setelah data dianalisis statistik deskriptif, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Berdasarkan uji *Hipotesis 1* mengenai pengaruh metode pembelajaran

six thinking hats terhadap kreativitas menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat pada hasil analisis MANOVA (*Tests of Between-Subjects Effects*) yang menunjukkan harga F sebesar 0,06 dengan signifikansi 0,779. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara signifikan tidak terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Tidak terdapatnya perbedaan kreativitas yang signifikan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional disebabkan oleh hal-hal berikut ini.

Pertama, siswa pada kelompok eksperimen belum terbiasa mengikuti model pembelajaran *six thinking hats*. Siswa terbiasa belajar secara konvensional, yaitu dengan mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa belum terbiasa dihadapkan pada permasalahan yang terkait dengan materi yang memerlukan pemecahan yang kreatif sehingga pada saat pemecahan masalah, siswa masih kurang mampu memunculkan ide kreatif. Selain itu, siswa memerlukan bimbingan dan waktu yang lebih banyak dalam menyelesaikannya. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh kebiasaan siswa yang masih sangat bergantung pada buku paket yang mereka pegang dengan kata lain, sumber belajar mereka masih terbatas pada buku karena kurangnya sumber belajar lain yang mendukung.

Kedua, guru belum terbiasa menerapkan pembelajaran *six thinking hats*. Diperlukan keterampilan guru dalam membimbing siswa pada setiap langkah dalam pembelajaran *six thinking hats*. Guru dan siswa memerlukan waktu yang lebih banyak dalam membimbing siswa dalam belajar, sehingga terkadang jam pelajaran tidak mencukupi dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Diperlukan keterampilan dalam pengelolaan kelas yang efisien agar waktu yang diperlukan tidak

melebihi dari alokasi yang telah direncanakan.

Kedua hal di atas berkaitan dengan pelaksanaan dan teknis dari metode pembelajaran *six thinking hats* yang diterapkan pada pembelajaran IPS di SMP N 2 Tembuku. Sehingga kedepannya demi mengoptimalkan metode pembelajaran *six thinking hats* untuk meningkatkan kreativitas diperlukan pembiasaan siswa dalam penerapan metode pembelajaran ini dan yang tidak kalah penting adalah keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran ini yang masih tergolong baru dalam pembelajaran IPS.

Selain pengaruh faktor di atas, ada variabel lain yang berpengaruh pada kreativitas yang tidak terkontrol dan terukur dalam penelitian ini. Hal tersebut terjadi mengingat banyaknya aspek/variabel yang berpengaruh dalam proses pembelajaran yang menentukan tinggi rendahnya kreativitas seorang siswa. Minat dan motivasi merupakan faktor intrinsik siswa yang berpengaruh pada kreativitas. Selain perhatian, dorongan dan pelatihan dari lingkungan baik di keluarga, sekolah maupun masyarakat diperlukan motivasi intrinsik dan minat siswa untuk melakukan sesuatu atas keinginannya sendiri (Munandar, 1999:110)

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata kreativitas siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* yakni 148,56 lebih besar dibandingkan dengan rata-rata kreativitas siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yakni, 147,96. Kontribusi metode pembelajaran *six thinking hats* terhadap kreativitas terlihat pada struktur pembelajaran dan langkah-langkah pembelajarannya. Dari segi struktur pembelajaran, metode pembelajaran *six thinking hats* menggunakan *outline* yang berupa pertanyaan yang harus dijawab yang memungkinkan siswa menggali pengetahuannya sendiri dan memecahkan masalah dengan berbagai alternatif jawaban. Selain itu permasalahan yang diajukan bersifat kontekstual yang diambil dari fenomena di sekitar mereka maupun dari surat kabar. Hal ini tentu berpengaruh pada semangat belajar siswa karena mereka menganggap permasalahan yang

mereka hadapi dalam proses pembelajaran tidak jauh dari kehidupan mereka dan nantinya dapat berguna bagi mereka dalam menjalani hidup dan kehidupan.

Dilihat dari segi langkah pembelajaran, pada fase pendahuluan guru menyampaikan suatu permasalahan kontekstual yang terkait dengan materi pelajaran. Siswa ditugaskan untuk menjawab masing-masing pertanyaan yang ada pada outline. Pada fase diskusi, guru membantu siswa dalam memecahkan masalah yang didapatkan oleh masing-masing kelompok. Langkah metode pembelajaran *six thinking hats* juga melatih siswa untuk meningkatkan kreativitas, siswa belajar dengan cara berkelompok dalam mengerjakan *outline* yang diberikan sehingga terjadi tukar pikiran dan berbagi pendapat antara masing-masing anggota kelompok. Dalam diskusi kelompok siswa diberikan permasalahan kontekstual yang memerlukan banyak pemecahan masalah. Dalam memecahkan masalah siswa menggunakan urutan pemecahan masalah *six thinking hats* yakni dimulai dari topi putih (mengumpulkan informasi), topi merah (perasaan tentang suatu masalah), topi hitam (hal negatif dari suatu masalah), topi kuning (hal positif dari masalah), topi hijau (alternatif pemecahan masalah) dan terakhir adalah topi biru yaitu kesimpulan. Urutan tersebut dapat memudahkan siswa dalam memecahkan permasalahan karena dapat memusatkan fokus perhatian pada satu sudut pandang yang digunakan dalam memecahkan suatu permasalahan. Setelah selesai melakukan diskusi kelompok, masing-masing kelompok melakukan presentasi di depan kelas mengenai hasil diskusi kelompok mereka.

Strategi ini dapat membantu pembelajar dalam mengevaluasi suatu permasalahan, topik, situasi, pilihan, ataupun solusi dari berbagai sudut pandang (Widowati, 2012). *Six thinking hats* sangat tepat digunakan dalam memecahkan permasalahan yang membutuhkan pemikiran kreatif. *Six thinking hats* merupakan salah satu strategi untuk melatih kemampuan *creative problem solving*. Sebagaimana dikemukakan Hupp & Richardason (2002) bahwa "*the Six thinking*

hats method its great effectiveness in organizing thinking in a highly productive way". Metode *six thinking hats* merupakan metode yang sangat efektif dalam meningkatkan produktivitas berpikir. Widowati (2012) kembali mempertegas bahwa keenam topi berpikir merupakan alat untuk menggabungkan beberapa pendekatan dalam berpikir divergen dan konvergen dan gaya pemikiran yang berbeda, untuk membimbing pencetus ide dan proses seleksi. Dengan menggunakan sejumlah gaya berpikir untuk mengatasi masalah atau peluang, berbagai pertimbangan dapat diperhitungkan.

Pada metode *six thinking hats*, "topi putih" merupakan kegiatan yang berfokus pada pengumpulan informasi yang nantinya dapat dijadikan acuan dalam memecahkan permasalahan. Pengumpulan informasi/ pengetahuan yang dilakukan pada tahap "topi putih" dipermudah dengan *outline* yang telah disediakan sebagai acuan. Dengan adanya outline diharapkan diskusi tidak melebar ke berbagai topik dan dapat memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pengumpulan informasi/ pengetahuan sangat dipengaruhi oleh sumber belajar misalnya buku paket, surat kabar, internet, televisi dll. Semakin banyak sumber belajar yang dimiliki siswa, maka informasi yang dapat dikumpulkan yang sangat menunjang pemahaman siswa terhadap suatu permasalahan. Karadag (2009) menyatakan aktivitas "topi putih" dilakukan dengan mendiskusikan informasi apa saja yang diperlukan, informasi apa saja yang hilang, bagaimana menemukan informasi, kemudian siswa mengevaluasi informasi yang diperoleh untuk keperluan belajar. Hal yang tidak kalah penting adalah keterampilan siswa dalam mengumpulkan informasi dan mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri harus terus dilatih secara berkelanjutan dengan mendapat bimbingan yang intensif dari guru.

Aktivitas "topi merah" mengenai perasaan, *insting* dan naluri yang digunakan sebagai perspektif dalam memandang suatu kejadian, fakta maupun permasalahan. kadang-kadang *insting* dan naluri dapat menyampaikan apa yang tidak

terlihat di balik fakta. Pada kegiatan “topi merah” siswa diajak untuk mengungkapkan perasaannya mengenai suatu peristiwa, kejadian dan permasalahan sehingga mereka menjadi lebih berempati terhadap apa yang mereka pelajari. Karadag (2009) menyatakan “*the red hats activity created an opportunity for student to develop their empathy skill*”.

Kegiatan “topi hitam” mengenai hal-hal/dampak negatif dari suatu kejadian maupun permasalahan. Pada kegiatan ini siswa diajak untuk mengkritisi suatu peristiwa, kejadian ataupun permasalahan yang muncul di masyarakat. Al-Bakri (2011) menyatakan “*The Black Hat denotes constructive criticism, and explores the negative aspects of the given topic*”. Selanjutnya Bono (1999,62) menyatakan “*the thinker of black hat indicates to the risks and dangers*”. Kegiatan “topi hitam” ditekankan pada aktivitas siswa dalam mengkritisi dampak negatif berupa bahaya, atau kerusakan yang dapat timbul dari suatu permasalahan dimasyarakat.

Aktivitas siswa pada kegiatan “topi kuning” adalah berdiskusi mencari hal-hal positif atau manfaat yang terdapat dalam suatu fenomena atau peristiwa. Pada kegiatan ini, siswa diarahkan untuk memikirkan secara mendalam tentang manfaat dari suatu topik yang dievaluasi. Sehingga siswa melakukan eksplorasi terhadap sisi negatif yang nantinya dapat dijadikan rujukan dalam mengambil keputusan pada kegiatan selanjutnya.

Kegiatan “topi hijau” ditekankan pada aktivitas berdiskusi menyangkut pencarian alternatif penyelesaian masalah yang didasarkan pada informasi yang telah terkumpul secara menyeluruh. Karadag (2009) menyatakan Aktivitas ini bermanfaat dalam membantu siswa dalam usaha mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Kegiatan yang terakhir adalah “topi biru” berkaitan dengan aktivitas siswa dalam mendiskusikan pengambilan keputusan terhadap suatu topik yang dievaluasi. Pengambilan keputusan ini didasarkan atas pengetahuan yang holistik terhadap suatu topik yang diperoleh dalam kegiatan sebelumnya. Sehingga keputusan

yang diambil oleh siswa dalam menyikapi suatu permasalahan menjadi tepat.

Pengaruh metode pembelajaran *six thinking hats* terhadap hasil belajar IPS siswa disebabkan dalam metode pembelajaran *six thinking hats* siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan berinteraksi dengan rekan kelompoknya, sehingga terjadi bertukar pikiran, kerjasama dan saling membantu antara anggota kelompok dalam menggali informasi/pengetahuan. Dalam kondisi seperti itu, siswa belajar dengan mengalami sendiri, pembelajaran tidak lagi didominasi oleh guru sebagai sumber belajar, terjadi interaksi multi arah dalam pembelajaran. Pengalaman siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri membuat pemahaman tentang suatu materi lebih melekat yang pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Interaksi multi arah mengisyaratkan adanya peran guru lebih pada fasilitator dalam pembelajaran dengan memberikan bimbingan dan mengarahkan jawaban siswa agar menjadi benar apabila ada kesalahan pemahaman.

Berdasarkan hasil uji *Hipotesis 2* mengenai pengaruh metode pembelajaran *six thinking hats* terhadap Hasil Belajar IPS menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat pada hasil analisis MANOVA (*Tests of Between-Subjects Effects*) yang menunjukkan harga 15,242 dengan signifikansi 0,000. Hasil tersebut menunjukkan H_1 yang berbunyi terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara signifikan terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Adanya perbedaan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran

konvensional mengindikasikan adanya pengaruh dari pemberian perlakuan berupa metode pembelajaran *six thinking hats*. Adanya pengaruh tersebut dipertegas dengan adanya temuan yang menunjukkan rerata hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran *six thinking hats* lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Rerata hasil belajar IPS siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* sebesar 26,46 sedangkan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional adalah 22,15.

Perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional disebabkan dalam metode pembelajaran *six thinking hats* siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan berinteraksi dengan rekan kelompoknya, sehingga terjadi bertukar pikiran, kerjasama dan saling membantu antara anggota kelompok dalam menggali informasi/pengetahuan. Pada kondisi seperti itu, siswa belajar dengan mengalami sendiri, pembelajaran tidak lagi didominasi oleh guru sebagai sumber belajar, terjadi interaksi multi arah dalam pembelajaran. Pengalaman siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri membuat pemahaman tentang suatu materi lebih melekat yang pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Interaksi multi arah mengisyaratkan adanya peran guru lebih pada fasilitator dalam pembelajaran dengan memberikan bimbingan dan mengarahkan jawaban siswa agar menjadi benar apabila ada kesalahan pemahaman.

Dalam *six thinking hats*, “topi putih” merupakan kegiatan yang berfokus pada pengumpulan informasi yang nantinya dapat dijadikan acuan dalam memecahkan permasalahan. Pengumpulan informasi/ pengetahuan yang dilakukan pada tahap “topi putih” dipermudah dengan *outline* yang telah disediakan sebagai acuan. Dengan adanya *outline* diharapkan diskusi tidak melebar ke berbagai topik dan dapat memperoleh hasil sesuai dengan tujuan

yang diharapkan. Pengumpulan informasi/pengetahuan sangat dipengaruhi oleh sumber belajar misalnya buku paket, surat kabar, internet, televisi dll. Semakin banyak sumber belajar yang dimiliki siswa, maka informasi yang dapat dikumpulkan yang sangat menunjang pemahaman siswa terhadap suatu permasalahan. Hal yang tidak kalah penting adalah keterampilan siswa dalam mengumpulkan informasi dan mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri harus terus dilatih secara berkelanjutan dengan mendapat bimbingan yang intensif dari guru.

Berdasarkan uji Hipotesis 3 mengenai pengaruh metode pembelajaran *six thinking hats* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPS menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas dan hasil belajar IPS secara simultan antara siswa yang mengikuti pembelajaran metode pembelajaran *six thinking hats* dengan model pembelajaran konvensional. Dari hasil penghitungan MANOVA terhadap pengaruh metode pembelajaran *six thinking hats* terhadap kreativitas dan hasil belajar didapatkan harga F dengan signifikan 0,000. Kriteria pengujian adalah jika angka signifikan untuk *Pillai Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* lebih kecil dari 0,05. Berarti semua nilai *Pillai Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* signifikan. Hasil tersebut menunjukkan H_1 yang berbunyi terdapat perbedaan kreativitas dan hasil belajar IPS secara simultan antara siswa yang mengikuti pembelajaran metode pembelajaran *six thinking hats* dengan model pembelajaran konvensional diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara signifikan terdapat perbedaan kreativitas dan hasil belajar IPS secara simultan antara siswa yang mengikuti pembelajaran metode pembelajaran *six thinking hats* dengan model pembelajaran konvensional.

Temuan dalam penelitian ini relevan dengan hasil penelitian tentang *six thinking hats* yang dilakukan oleh Karadağ (2009) yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran *six thinking hats* mendapat pandangan positif dari siswa.

PENUTUP

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, tidak terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Harga F sebesar 0,065 df = 1 dan Sig = 0,799 ini berarti signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan tidak terdapatnya perbedaan kreativitas antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional mengindikasikan tidak terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *six thinking hats* terhadap kreativitas siswa. Kedua terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Diperoleh nilai F sebesar 15,242 df = 1, dan sig = 0,000. Ini berarti signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dengan terdapatnya perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional mengindikasikan terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *six thinking hats* terhadap hasil belajar IPS siswa. Ketiga, terdapat perbedaan kreativitas dan hasil belajar IPS secara simultan antara siswa yang mengikuti pembelajaran metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis pada tabel tersebut, tampak bahwa angka signifikan yang diperoleh adalah 0,000 dan lebih kecil dari 0,05 pada nilai *Pillai Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root*. Dengan terdapatnya perbedaan kreativitas hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *six thinking hats* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional mengindikasikan terdapat pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *six thinking hats* terhadap kreativitas dan hasil belajar IPS siswa.

Guru disarankan untuk melatih siswa secara berkesinambungan dengan permasalahan-permasalahan aktual dan

kontekstual guna meningkatkan kreativitasnya. Selain itu guru disarankan mengembangkan profesionalisme secara terus menerus demi terciptanya pembelajaran *six thinking hats* yang ideal. Selain itu bagi peneliti lain disarankan untuk meneliti kontribusi aspek intrinsik dan lingkungan siswa sebagai variabel penelitian yang berpengaruh pada kreativitas, misalnya motivasi, minat, perhatian orang tua, dll. disarankan kepada guru untuk menggunakan metode pembelajaran *six thinking hats* guna meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS siswa di kelas VIII.

DAFTAR RUJUKAN.

- Al-Bakri, S. A. 2011. The Impact of the Six Thinking Hats as a Teaching Technique on EFL College Students' Performance in Composition Writing. *Iraq Academic Scientific Journals* volume 0 Issue 180. ISSN: 0552265X.
- Bono, E. D. 2007. *Revolusi Berpikir (Mengajari Anak Anda Berpikir Canggih Dan Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Dan Memantik Ide-Ide Baru)*. Bandung: Kaifa.
- , 2001. *Six thinking hats*. London: Penguin Books
- Campbell, D. T. and Stanley, J. C. 1996. *Experimental and Quasi Experimental Design for Research*, Rand Mc. Chicago: Nally
- Childs, P. 2012. *Use six hats in STEM subject*. London: Department of Mechanical Engineering, Imperial College London.
- Hupp, R.J & J. C. Richardson. (2002). *Application of de bono creative*

- methods in dispute resolution*.
Melbourne: Urban Transport Institute.
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan (Suatu Orientasi Baru)*. Ciputat: GP Press
- Karadağ, M. 2009. *Using the 'six thinking hats' model of learning in a surgical nursing class: sharing the experience and student opinions*. *Australian Journal of Advanced Nursing* Volume 26 Number 3. ISSN 1447-4328.
- Lasmawan, W. 2005. *Buku Ajar. Pendidikan dalam Konteks globalisasi*. IKIP Negeri Singaraja.
- , 2010. *Menelisik Pendidikan IPS dalam Perspektif Kontekstual-Empiris*. Singaraja: Mediakom Indonesia Press Bali.
- Munandar, S. C. U. 1999. *Kretivitas dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat)*. Jakarta: Garamedia Pustaka Utama.
- NCSS.1992. *Curriculum Standards for Social Studies*. Washington DC: NCSS.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Widowati, A. 2012. *Six thinking hats Berbasis Formasi Kelompok Sebagai Strategi Creative And Collaborative Problem Solving Dalam Pembelajaran Sains*. Makalah disampaikan dalam Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 2 Juni 2012